

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjudian merupakan aktivitas yang dilarang untuk dilakukan dan meresahkan masyarakat sehingga hal tersebut masih dipersoalkan. Menurut Undang-Undang nomor 7 pasal 1 Tahun 1974 menyatakan aktivitas perjudian bertentangan dengan Agama, kesusilaan, moral Pancasila, dan dapat membahayakan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara (dalam Primaturini, 2017). Undang-Undang nomor 7 pasal 2 Tahun 1974 mengenai penertiban perjudian sanksi bagi pelaku perjudian. Sesuai undang-undang hukum pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah (Harahap, 2019). Kartono (2003) menyatakan perjudian merupakan pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Bagi yang menang dapat mengambil taruhan dari yang kalah. Kata judi dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, seperti bermain dadu dan bermain kartu. Sedangkan penjudi adalah orang yang suka berjudi. Penjudi adalah suatu predikat negative yang diberikan kepada seseorang yang suka bermain bahkan mengalami ketergantungan terhadap judi (Hidayati, 2015).

Media judi yang digunakan yaitu dengan media kartu remi. Judi kartu adalah judi kartu dengan menggunakan alat kartu remi (kartu *Bridge*), biasanya permainannya tiga puluhan atau dalam bahasa jawanya “Telung Puluhan”, karena angka yang paling besar dalam permainan judi adalah tiga puluh, biasanya pemainnya terdiri dari 4 sampai 5 orang dan salah satunya berperan menjadi bandar dan alat taruhannya berupa uang, uang yang ditaruhkan setiap penombok berbeda-beda sesuai dengan keinginan ataupun kemampuan para penombok. Modus operandi dari jenis judi kartu remi biasanya ditemui pada saat ada acara hajatan misalnya seperti sunatan dan pernikahan tapi tidak menutup kemungkinan bahwa permainan judi tersebut diadakan di tempat umum. Adapun kasus perjudian yang terjadi di wilayah hukum Polres Boyolali dan berhasil di tangani oleh unit I Polres Boyolali dari bulan Januari 2012 sampai bulan Mei 2013 ditemukan 24 kasus perjudian dengan media kartu remi (Saputra,2013).

Aktivitas perjudian asih dilakukan oleh beberapa orang. Menurut Papu (2002), ada 5 faktor yang memengaruhi munculnya perilaku judi yaitu sebagai berikut faktor sosial ekonomi, pada masyarakat ekonomi rendah perjudian seringkali dianggap salah satu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Dengan modal yang kecil, mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Faktor situasional, situasi yang memicu perilaku berjudi antara lain adanya tekanan dari teman-teman atau kelompok, atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian; Faktor belajar, apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan

akan terus tersimpan dan diulang, sebagaimana teori Reinforcement di mana perilaku tertentu akan cenderung diperkuat atau diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah sesuatu yang menyenangkan; Faktor persepsi probabilitas kemenangan, para penjudi pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang diperolehnya, meskipun pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil; dan faktor persepsi terhadap ketrampilan, penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam salah satu atau beberapa permainan judi akan menganggap keberhasilan namun atau kemenangannya karena ketrampilan yang dimiliki.

Perjudian masih banyak ditemukan di beberapa daerah. Badan Pusat Statistik (2016) menyebutkan bahwa kasus perjudian yang terjadi di Desa/Kelurahan terjadi suatu tindak kejahatan perjudian dari tahun 2005 sampai tahun 2014 ditemukan 7.984 kasus perjudian dengan presentase 7,13 % dan di Provinsi Jawa Tengah terdapat 644 kasus perjudian. Secara khusus, perjudian masih terjadi di Kabupaten Boyolali hal tersebut dibuktikan dari data yang didapatkan di Polres Boyolali pada tahun 2013–2017 terdapat kasus 98 kasus perjudian (Andreanto, 2018). Ditemukan pula kasus perjudian yang dikutip dalam berita *online kompas.com* bahwa Polda Metro Jaya mengungkap praktik perjudian di Apartemen Robinson, Jakarta Utara, pada minggu 6 oktober 2019. Terdapat 133 orang ditangkap dan 1 orang tewas setelah melompat dari lantai 29 apartemen. Polisi hingga kini masih memburu 7 orang lagi yang berperan sebagai penyandang dana dan penanggung jawab dari kelompok judi ini. Para tersangka nantinya akan terancam hukuman 10 tahun penjara.

Aktivitas perjudian memberikan dampak bagi pelaku judi diantaranya yaitu mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang atau korupsi, badan menjadi lesu dan sakit-sakitan karena kurang tidur serta selalu dalam keadaan bimbang dan tegang, pikiran juga menjadi kacau sebab selalu tergoda dengan harapan-harapan palsu, hubungan dengan keluarga menjadi tidak harmonis, menjadi pribadi yang emosional dan cepat marah, selalu terdorong untuk melakukan perbuatan kriminal dan selalu terseret oleh nafsu judi yang berlarut-larut (Riau, 2017). Di Italia data menunjukkan bahwa penjudi dibandingkan dengan non-penjudi memiliki tingkat pendapatan lebih tinggi dan memiliki setidaknya satu kerabat dengan masalah judi (12,2% vs 4,4%). Mereka juga mengalami kesulitan mengelola uang (28% vs 14%) dan terkena risiko yang lebih besar untuk melakukan utang (Pace, 2015). Masalah perjudian juga merugikan dan mempengaruhi kesehatan emosional, sosial, dan fisik anggota keluarga (Dowling, Suomi, Jackson, & Lavis, 2016). Dampak perjudian juga dapat bertahan lama dan mempengaruhi kesehatan, kesejahteraan keluarga dan lingkungan disekitar individu (Wardle, 2019).

Perjudian memberikan dampak negatif kepada pelaku judi sehingga orang memutuskan untuk meninggalkan aktivitas perjudian. Hal ini sejalan dengan fenomena mantan penjudi yang ditulis oleh INA dalam berita *online detiknews.com* tentang pengakuan seorang pecandu judi online asal australia yang sudah tiga tahun berjudi. Berjudi untuk mencari kesenangan hidup tanpa diketahui oleh keluarga. Banyak dampak yang sudah dirasakan seperti dipenjara, terlilit hutang, dan hubungan dengan keluarga menjadi buruk. Hal tersebut menjadi titik balik dari

seorang mantan penjudi ini dapat memaknai hidupnya dan memiliki tujuan untuk merubah kehidupannya menjadi lebih baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Mei 2018 di salah satu Desa Bendan Kabupaten Boyolali kepada informan P (58 tahun) menyatakan bahwa informan P merupakan seorang PNS yang melakukan aktivitas perjudian dari 1997-2010. Subjek berjudi dengan media kartu remi yang dilakukan di salah satu rumah temanya. Dilakukan 4-5 orang dan taruhan menggunakan uang 10 ribu rupiah sampai 3 juta rupiah. Faktor penyebab P berjudi yaitu faktor ekonomi, di mana penghasilan P sebagai guru tidak cukup untuk menafkahi keluarga. Keluarga P kecewa dengan apa yang diperbuat oleh P. Dampak yang dirasakan oleh P yaitu P selalu berhutang di mana-mana sebagai modal judi dan selalu merasa tidak tenang. lalu P menyadari bahwa perilaku tersebut dilarang oleh hukum dan agama. Serta P juga merasa sebagai pembohong karena telah menafkahi keluarga dengan hasil judi. P juga pernah diamankan di Polsek Banyudono namun hanya diberikan pembinaan. Dari pengalaman yang buruk itu lah akhirnya P memutuskan untuk meninggalkan aktivitas perjudian tersebut pada tahun 2010. P dapat memaknai bahwa kehidupannya tidak hanya pada waktu itu namun ada masa depannya dan harus hidup dengan tenang dan bahagia yang menjadikannya sebagai tujuan hidup P. Pengalaman yang buruk menjadi titik balik P untuk mendapatkan makna hidup dan tujuan hidup.

Sejalan dengan fenomena di atas Bastaman (2007) menyatakan bahwa orang yang memiliki penghayatan atau makna terhadap hidupnya ketika dihadapkan dengan keadaan yang membuat dirinya menderita atau tidak

menyenangkan, maka dirinya akan selalu berusaha menghadapinya dengan sikap sabar dan berusaha untuk mencari pelajaran yang dapat diambil dari kejadian tersebut. Proses pengambilan pelajaran menjadikan individu tersebut mengetahui seberapa bermakna kehidupan yang dijalannya memunculkan rasa optimis dalam menjalani kehidupan. Menurut Frankl (2003) seorang individu yang memiliki penghayatan terhadap hidupnya adalah mereka yang mempunyai tujuan hidup yang jelas di mana tujuan hidup tersebut didapat berdasarkan nilai-nilai yang diambil dari pengalaman hidup.

Menurut Bastaman (1996), kebermaknaan hidup adalah penghayatan individu terhadap hal-hal yang dianggap penting, dirasakan berharga, diyakini kebenarannya, dan memberi nilai khusus bagi seseorang, sehingga dijadikan tujuan dalam kehidupan (*the purpose in life*). Menurut Frankl (2003) mengemukakan bahwa kebermaknaan hidup merupakan orang yang menghayati hidupnya dan menunjukkan kehidupan yang mereka jalani penuh dengan semangat, optimis, tujuan hidup yang jelas, kegiatan yang mereka lakukan lebih terarah dan lebih disadari, mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan, luwes dalam bergaul tetapi tidak terbawa atau kehilangan identitas diri, tabah apabila dihadapkan pada suatu penderitaan dan menyadari hikmah di balik penderitaan tersebut, serta mencintai dan menerima cinta. Bila kebermaknaan hidup berhasil dipenuhi, individu akan merasakan kehidupan yang berarti dan pada akhirnya akan menimbulkan perasaan bahagia. Dengan adanya kebermaknaan hidup, individu merasa dirinya diinginkan, dicintai, dihargai, dan diterima sehingga dia dapat menghargai dirinya sendiri. Apabila kehilangan kebermaknaan hidup dapat menurunkan semangat hidup, yang

pada gilirannya dapat menyebabkan perasaan kekosongan dan depresi, dan dalam kasus terburuk hingga bunuh diri. Penelitian Harvina dan Kállay (dalam Aritonang, 2018) menunjukkan bahwa manusia yang tidak mempunyai maupun yang rendah taraf ke-bermaknaan hidup memiliki tingkat depresi yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang mempunyai kebermaknaan dalam hidupnya.

Hasil di atas selaras dengan hasil penelitian Kartika (2016) secara umum arti dari kebermaknaan hidup bagi seseorang mantan narapidana adalah adanya rasa tenang dan perasaan bersyukur. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemikiran yang berlawanan faktual memiliki fungsi untuk pembuatan makna yang melekat yang dapat membuat pilihan dan perilaku terasa lebih bermakna (Seto, Hicks, Davis, & Smallman, 2015). Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana Kebermaknaan Hidup Pada Mantan Penjudi di Desa Bendan Kabupaten Boyolali.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan kebermaknaan hidup pada mantan penjudi.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menjadi kajian teoritis dan panduan ilmiah untuk mengetahui kebermaknaan hidup pada mantan penjudi. Dapat memberikan pengetahuan mengenai kebermaknaan hidup pada mantan penjudi dan hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi institusi pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi dan pengembangan penelitian di institusi pendidikan tentang kebermaknaan hidup.
- b. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti, terutama mengenai kebermaknaan hidup pada mantan penjudi.
- c. Bagi subjek, diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan informasi mengenai kebermaknaan hidup.
- d. Memberikan gambaran umum kepada masyarakat mengenai kebermaknaan hidup pada mantan penjudi dan memberikan acuan bagi masyarakat yang keluarganya pernah berjudi.